

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :
 - a. Tahap analisis : dilakukan studi pustaka tentang strategi TANDUR, wawancara kepada guru, menyebarkan angket kepada siswa, dan menganalisis kebutuhan multimedia yang dikembangkan.
 - b. Tahap desain : menyusun RPP, menyusun instrumen penelitian, menyusun materi, merancang *flowchart* dan *storyboard* dengan menerapkan strategi TANDUR ke dalam multimedia.
 - c. Tahap pengembangan : pembuatan multimedia pembelajaran.
 - d. Tahap implementasi : multimedia digunakan dalam kegiatan pembelajaran
 - e. Tahap penilaian : pada tahap akhir pertemuan, angket tanggapan siswa diisi oleh siswa.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata nilai siswa kelompok atas, kelompok tengah, maupun kelompok bawah dengan hasil $F_h (25,60) > F_t (5,39)$. Perbedaan rerata yang signifikan terjadi antara kelompok atas dengan kelompok bawah dan kelompok tengah dengan kelompok bawah.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR. Berdasarkan nilai *gain* yang diperoleh, kelompok atas mengalami peningkatan hasil belajar pada kriteria tinggi, kelompok tengah mengalami peningkatan hasil belajar pada kriteria sedang dan kelompok bawah mengalami peningkatan hasil belajar pada kriteria rendah.

4. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran jaringan dasar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi TANDUR termasuk dalam kriteria baik dengan presentase sebesar 79,54%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Perlu dicermati dengan baik setiap tahap pada strategi TANDUR agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Misalnya pada tahap alami yang merupakan bagian dari strategi TANDUR sebaiknya menyajikan pengalaman yang benar-benar nyata dialami oleh siswa pada taraf yang tinggi. Jadi bukan hanya menyajikan dalam bentuk video atau tulisan tapi sebaiknya ada unsur keterlibatan siswa didalamnya sehingga mendorong minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Alur cerita dan tantangan dalam *game* perlu dikembangkan lagi agar lebih memotivasi siswa untuk belajar.
3. Dalam multimedia interaktif *game* sebaiknya ditambahkan halaman yang menampilkan daftar skor pemain mulai dari skor tertinggi hingga terendah.